



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA  
CENTRO DE COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO  
DEPARTAMENTO DE GESTÃO, MÍDIAS E TECNOLOGIA  
CURSO ANIMAÇÃO

Larissa Moreira Bezerra de Mello

**“CHROMA”: A PRESENÇA E AUSÊNCIA DE CORES COMO FERRAMENTA  
NARRATIVA**

Florianópolis  
2024

Larissa Moreira Bezerra de Mello

**“CHROMA”: A PRESENÇA E AUSÊNCIA DE CORES COMO FERRAMENTA  
NARRATIVA**

Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao curso de Animação do Centro de Comunicação e Expressão da Universidade Federal de Santa Catarina como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharela em Animação.

Orientador: Prof. Nicholas Bruggner Grassi, Dr.

Florianópolis

2024

Bezerra de Mello, Larissa Moreira

Chroma : a presença e ausência de cores como ferramenta narrativa / Larissa Moreira Bezerra de Mello ; orientador, Nicholas Bruggner Grassi, 2024.

44 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -  
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de  
Comunicação e Expressão, Graduação em Animação,  
Florianópolis, 2024.

Inclui referências.

1. Animação. 2. Cor. 3. Simbolismo. 4. Narrativa  
visual. 5. Pré-produção. I. Grassi, Nicholas Bruggner. II.  
Universidade Federal de Santa Catarina. Graduação em  
Animação. III. Título.

Larissa Moreira Bezerra de Mello

**“CHROMA”: A PRESENÇA E AUSÊNCIA DE CORES COMO FERRAMENTA  
NARRATIVA**

Este Trabalho de Conclusão de Curso foi julgado adequado para obtenção do título de Bacharela em Animação e aprovado em sua forma final pelo Curso de Animação da Universidade Federal de Santa Catarina.

Florianópolis, 10 de dezembro de 2024.

Prof. Flávio Andaló, Dr. Coordenador do Curso de Animação UFSC

**Banca Examinadora:**

Nicholas Bruggner Grassi, Dr. (Universidade Federal de Santa Catarina)

Morgana de Franceschi Hoefel (Universidade Federal de Santa Catarina)

Alexia Silva da Silveira Araújo (Universidade Federal de Santa Catarina)

Insira neste espaço  
a assinatura

Prof. Nicholas Bruggner Grassi, Dr.  
Orientador

Universidade Federal de Santa Catarina

Florianópolis, 2024.

*“Color is the perfect hiding place for significance, most powerful when left unstated”*

**Charles Brameco**

## RESUMO

Este trabalho de conclusão de curso tem como foco o desenvolvimento de pré-produção de um projeto de animação 2D intitulado *Chroma*, que utiliza como estratégia narrativa aspectos psicológicos e emocionais da ausência e presença de cores. O objetivo deste trabalho é analisar o uso de cor como simbolismo no cinema, e, mais especificamente, explicitar como a polarização entre cor e não-cor pode ser utilizada como linguagem visual simbólica. Como resultado, foi desenvolvida a etapa de pré-produção do curta *Chroma*, obtendo, como produto final, um *animatic* – que utiliza a contraposição entre cor e sua ausência como forma de retratar o conflito interno vivido por uma das personagens; o qual foi elaborado levando em conta a pesquisa à respeito de atribuição de significados no audiovisual. A metodologia utilizada foi a pesquisa bibliográfica acerca de simbologia no cinema e pré-produção em animação, além da análise e comparação de obras que fazem uso de simbolismo.

**Palavras-chave:** cor; simbolismo; narrativa visual; pré-produção; *animatic*.

## ABSTRACT

This undergraduate thesis focuses on the development of the pre-production phase of a 2D animation project titled *Chroma*, which employs psychological and emotional aspects of the absence and presence of colors as a narrative strategy. The aim of this study is to analyze the use of color as symbolism in cinema and, more specifically, to demonstrate how the polarization between color and non-color can function as a symbolic visual language. As a result, the pre-production stage of the short film *Chroma* was developed, culminating in an animatic. This animatic utilizes the contrast between color and its absence to depict the internal conflict experienced by one of the characters, all while taking into account research on the attribution of meaning in audiovisual media. The methodology includes both bibliographic review on symbolism in cinema and animation pre-production, along with the analysis and comparison of works that make use of symbolism.

**Keywords:** color; symbolism; visual narrative; pre-production; animatic.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Wall-E encontra a plantinha.....	22
Figura 2. A Noiva se prepara para uma luta.....	23
Figura 3. Cabelos de Clementine ao longo do filme.....	24
Figura 4. Exemplos de supressão da cor em animações.....	26
Figura 5. Não-cor x cor em <i>Pleasantville</i> .....	27
Figura 6. Excerto do <i>colorscript</i> do filme <i>Os Incríveis</i> (2004).....	29
Figura 7. Primeiro <i>concept</i> da história.....	30
Figura 8. Rascunhos iniciais do cenário e personagens antes do <i>moodboard</i> .....	32
Figura 9. <i>Moodboard</i> para criação das personagens.....	32
Figura 10. <i>Turnaround</i> das personagens.....	33
Figura 11. Estudo de movimentos de cada personagem.....	34
Figura 12. <i>Thumbnails</i> do <i>storyboard</i> .....	35
Figura 13. <i>Colorscript</i> .....	36
Figura 14. <i>Color keys</i> .....	37
Figura 15. Festival Holi, carnaval de rua brasileiro e canhões de luz.....	38
Figura 16. Modelagem do cenário no <i>Blender</i> .....	39
Figura 17. <i>Render</i> com <i>grease pencil</i> .....	39
Figura 18. <i>Renders</i> do <i>Blender</i> .....	40
Figura 19. <i>Frames</i> do <i>animatic</i> .....	41
Figura 20. Exemplos de <i>assets</i> .....	41

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO.....</b>	<b>16</b>
<b>2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....</b>	<b>18</b>
2.1 Simbolismo: a linguagem secreta das narrativas.....	18
2.2 Psicologia das cores aplicada em narrativa visual.....	20
2.3 A eliminação da cor como linguagem visual simbólica.....	24
2.4 A pré-produção em animação como ferramenta de planejamento.....	27
<b>3 O PROJETO.....</b>	<b>30</b>
3.1 Roteiro.....	30
3.2 <i>Visual development</i> dos personagens.....	30
3.3 <i>Storyboard</i> e <i>colorscript</i> .....	32
3.4 <i>Animatic</i> .....	33
<b>4 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>36</b>
APÊNDICE A – ROTEIRO “ <i>CHROMA</i> ” .....	42

## 1 INTRODUÇÃO

A arte cinematográfica é muito mais do que uma simples forma de entretenimento; é uma poderosa técnica de narrativa que, ao longo de mais de um século, tem contado histórias e transmitido mensagens que impactam intensamente o público. O processo de criação de um filme envolve uma complexa combinação de elementos como cinematografia, som, edição e atuação, que juntos constroem experiências visuais e emocionais ricas. No entanto, além do que é visto e ouvido, o cinema explora também camadas mais sutis de significado, frequentemente expressas através do simbolismo (YELLOWBRICK, 2023).

Simbolismo é uma estratégia recorrente na história do cinema, sendo uma ferramenta que permite que diretores transmitam mensagens profundas através da atribuição de significados a elementos específicos de uma obra – que podem ser objetos, palavras, áudios ou imagens, para citar alguns (BAKONY, 1974). Dentre os elementos que podem ser atribuídos de significado simbólico em uma produção, as cores se colocam como um dos mais expressivos, justamente porque elas impactam de forma emocional, psicológica e física, muitas vezes de forma inconsciente (KOEDDING, 2019).

É importante notar ainda que as cores são signos que possuem uma relação simbólica com seu objeto – ou seja: cores não possuem um significado universal, e portanto necessitam de um contexto para fazer sentido (ELBOM, 2020). Assim, quando utilizadas no cinema, as cores podem ser manipuladas para moldar a percepção dos espectadores de acordo com as necessidades de uma determinada obra. Sabendo deste enorme potencial narrativo, é possível notar que desde a popularização do uso de cores na indústria cinematográfica, cineastas vêm empregando e explorando as inúmeras possibilidades que as cores oferecem no âmbito simbólico (HANSSEN, 2006).

No entanto, apesar da abundância de obras que utilizam simbolismo cromático, percebe-se que há uma certa escassez de estudos sobre esse tema, especialmente quando se trata de explorar a relação entre a presença e ausência de cores em uma mesma mídia – e principalmente na área da animação. Sendo assim, se propõe esse trabalho com o objetivo de estudar e analisar como produções audiovisuais empregam cor e não-cor como forma de construir significados narrativos e emocionais, e contribuir para o avanço da compreensão dessa técnica no contexto cinematográfico.

O presente artigo será estruturado em capítulos que abordarão, primeiramente, a fundamentação teórica sobre simbolismo no cinema, uso de cores de forma simbólica, e a interação entre cor e não-cor como recurso narrativo. Em seguida, será detalhado o processo

de pré-produção do curta *Chroma*, demonstrando como as ferramentas de pré-produção são essenciais para concretizar a proposta narrativa. A metodologia empregada nesta pesquisa foi a de revisão de literatura de forma qualitativa e exploratória e análise de um caso próprio da autora.

## 2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

### 2.1 Simbolismo: a linguagem secreta das narrativas

Fundador da semiótica, o linguista e matemático Charles Sanders Peirce (1839-1914) dedicou boa parte de sua vida ao estudo do processo de interpretação do signo. Signo, para Peirce, é qualquer coisa que por um lado é determinado por um objeto e, por outro lado, determina uma ideia na mente de uma pessoa (PEIRCE *apud* VILELA, 2021). Portanto, um signo tem duas partes: uma física e outra psicológica. A parte física é o objeto em si, algo que pode ser tocado, visto ou escutado - também chamado de *representamen*. A parte psicológica do signo é o entendimento gerado ao interpretá-lo - que é chamado de interpretante (EDGAR-HUNT *et al.*, 2015). Apesar do nome confuso, o interpretante não é uma pessoa, mas o conceito ou significado que surge da interpretação do signo. Para ilustrar: a palavra “maçã” escrita ou falada é o *representamen*, já a imagem de uma maçã que surge na mente de alguém ao ouvir a palavra “maçã” é o interpretante.

Peirce ainda classificou os signos em três categorias principais, baseadas na relação entre o signo e o objeto que ele representa: os **ícones** são signos que representam seu objeto por similaridade (a fotografia de uma pessoa se assemelha à pessoa real); já os **índices** são signos que possuem uma conexão causal com seu objeto (fumaça é um índice de fogo, pois a presença de fumaça indica que há fogo); e, por fim, os **símbolos**, que têm uma relação arbitrária e convencional com seus objetos, baseada em acordo ou convenção cultural (a palavra “estrela” é um símbolo pois a relação entre ela e o corpo celeste a que representa é estabelecida por convenção linguística) (WOLLEN, 1969).

Os símbolos fornecem o principal escopo para o objetivo proposto deste trabalho, mais especificamente, o uso de simbolismo dentro do audiovisual. No cinema, o simbolismo é o uso de objetos, cores, áudios ou outros elementos para representar ideias, temas ou conceitos mais profundos do que a superfície aparente da história. É importante frisar que não existem símbolos universais com significados pré-determinados. Para serem entendidos, os símbolos precisam necessariamente de um contexto e serem analisados e interpretados dentro dele. Por exemplo: a cor vermelha pode significar paixão, amor, desejo, mas também pode representar violência, perigo, sangue. Se algo pode representar qualquer coisa que é atribuída a ela, significa que esse algo não possui um valor ou significado inerente e imutável (ELBOM, 2020).

Acontece que o cineasta não tem controle absoluto sobre o processo de simbolismo. A

audiência participa tanto da invenção quanto da significação dos símbolos de um filme, embora seja possível antecipar o possível alcance das conotações e guiar o público na direção desejada (EDGAR-HUNT *et al.*, 2015). Ademais, o simbolismo não pode ser algo privado do diretor ou um tesouro escondido esperando para ser descoberto, sob pena de passar despercebido e se perder. De fato, a significação é resultado da interação do público com a obra, e acontece quando imagens ou detalhes ficam impregnados de pensamentos, levando à associações complexas conscientes e inconscientes no espectador, tendo em vista sua própria vivência e bagagem cultural (BAKONY, 1974).

Para funcionar, os símbolos devem necessariamente se repetir ao longo da obra, além de “[serem] sutis, delicados, às vezes complexos ou efêmeros e frequentemente elusivos” (BAKONY, 1974, p. 37, tradução nossa). Robert McKee (1977) ensina como fazer uma progressão simbólica em uma produção:

“O simbolismo é muito envolvente. Como imagens em nossos sonhos, ele invade a mente inconsciente e nos toca profundamente - desde que não tenhamos consciência de sua presença. Se, de forma opressiva, rotularmos as imagens como “simbólicas”, o seu efeito é destruído. Mas se elas forem introduzidas silenciosamente, gradualmente e despretensiosamente na narrativa, elas nos comoverão profundamente.

A progressão simbólica funciona desta forma: comece com ações, locais e papéis que representem apenas eles próprios. Mas à medida que a história avança, escolha imagens que acumulem cada vez mais significado, até que, no final da narrativa, personagens, cenários e eventos representem ideias universais.

[...]

Construa a carga simbólica do imaginário da história do particular ao universal, do específico ao arquetípico.” (MCKEE, 1977, p. 296, tradução nossa).

McKee ainda explica que os filmes possuem um sistema de imagens, que nada mais é do que “uma estratégia de *motifs*<sup>1</sup>, uma categoria de elementos incorporados no filme que se repetem nas imagens e no áudio do começo ao fim da obra, com persistência e variação, mas igualmente com grande sutileza, como forma de comunicação subliminar que aumenta a profundidade e complexidade da emoção” (MCKEE, 1977, p. 401, tradução nossa). Como dito acima, é imprescindível que essa categoria de elementos se repita ao longo da história, uma vez que é a reiteração do *motif* que gera o poder do simbolismo e faz com que o sistema de imagens se aloje no inconsciente da audiência (MCKEE, 1977).

O que McKee chama de “sistema de imagens” também pode ser classificado como tipos de simbolismo, e existem diversos tipos que podem ser utilizados dentro do universo cinematográfico. Dentre eles, podemos citar, por exemplo, a palavra “Rosebud” no filme *Cidadão Kane* (dir. Welles, 1941) que simboliza a saudade que o personagem principal sente

---

<sup>1</sup> *Motif* é um padrão repetido diversas vezes em uma determinada história, podendo ser imagens, sons, palavras, objetos, animais, elementos naturais ou símbolos no geral (WILLIAMS, 2021).

dos tempos simples de sua infância; o pião utilizado pelo personagem Cobb (Leonardo DiCaprio) que identifica o mundo real do mundo dos sonhos no filme *A Origem* (dir. Nolan, 2010); a utilização de água ou fogo como forma de diferenciar alucinação de realidade no filme *Ilha do Medo* (dir. Scorsese, 2010); o veado que representa, simultaneamente, desproteção e perigo para as vítimas e caça e violência para os malfeitores em *Corra!* (dir. Peele, 2017), entre incontáveis outros. No entanto, é no uso das cores que se encontra o tipo mais comum de simbolismo no cinema.

## 2.2 Psicologia das cores aplicada em narrativa visual

As cores podem afetar os seres vivos de diversas maneiras – emocionalmente, psicologicamente e até fisicamente – muitas vezes sem que se perceba. Nossa reação às cores está profundamente ligada ao instinto de sobrevivência, o que explica nossa capacidade de compreender seus significados em determinados contextos (KOEDDING, 2019). A interpretação das cores pode variar de acordo com a idade, gênero, nacionalidade e experiência cultural. Contudo, pesquisas, como a de Kurt Goldstein em 1942 (ELLIOT, 2015), indicam que, independentemente da origem geográfica ou étnica, as pessoas tendem a experimentar emoções semelhantes ao serem expostas a certas cores.

É importante notar que cores também são signos, cuja relação com seu objeto é majoritariamente simbólica. Isso quer dizer que as cores não possuem uma definição universal, mas sim diferentes interpretações dependendo da conjuntura; o que explica porque pessoas de origens diversas chegam a compreensões semelhantes de uma determinada cor em um mesmo contexto. Além disso, por conta dessa maleabilidade de significância, as cores podem ser manipuladas para terem sentidos mais profundos ou ainda distintos de suas conotações usuais – tornando-se símbolos. Por exemplo, Eva Heller, em seu livro *A Psicologia das Cores* (2014), descreve o laranja como uma cor associada ao exotismo, à recreação, à sociabilidade e à originalidade. No entanto, Francis Ford Coppola utiliza laranjas como símbolos de morte, violência e traição em sua trilogia *O Poderoso Chefão* (1972, 1974 e 1990) (VOGELSANG, 1973).

No cenário histórico da origem do cinema, sabe-se que os filmes em preto e branco dominaram as primeiras décadas deste tipo de mídia. E apesar de empresas como a Technicolor terem começado a fazer experimentos com cores desde 1920, só no final dos anos 1950 e início dos anos 1960 é que filmes coloridos substituíram de vez os filmes sem cor (DIXON, 2015). Ocorre que a introdução destas não foi um processo sem resistência e crítica.

Inclusive, o embate entre realistas e anti-realistas é um dos motivos pela demora da adoção do cinema com cores como padrão da indústria (BRAGA, 2011).

Por volta dos anos 1930 os filmes em preto e branco já estavam bem estabelecidos, com seus códigos e linguagens – na verdade, a audiência nem notava a ausência de cores (ARNHEIM *apud* BRAGA, 2011). Os argumentos dos defensores do realismo, portanto, giravam em torno do fato de que o uso de cores no cinema pareceria não natural, distrairia o público da história, e levaria à errônea dissociação do filme da realidade (BUSCOMBE, 1978). Aliás, essas alegações não surgiram do nada. Os primeiros gêneros a adotar o uso de cores foram justamente as animações, os musicais, as comédias e as fantasias. E nesses filmes as cores não possuíam uma função dramática ou narrativa, elas eram usadas mais com o propósito de embelezar e espetacularizar (MISEK, 2010) – o que validava o posicionamento dos realistas.

Do outro lado, os anti-realistas se dividiam em dois grupos: o primeiro acreditava que a introdução das cores seria um avanço no realismo cinematográfico, uma vez que as cores, os sons e outros elementos serviriam apenas para aproximar os filmes da experiência da vida real (BETTETINI, 1973). O segundo grupo, no entanto, era um pouco mais visionário. Eles argumentavam que as cores aumentariam não só a experiência estética para a audiência, mas também intensificariam o efeito dramático das cenas e, principalmente, poderiam ser usadas com propósito e função nas narrativas (HANSSEN, 2006). É daí que vêm os primeiros experimentos com simbologia das cores no cinema, com diretores usando cores para enfatizar distúrbios psicológicos de personagens (*Marnie*, 1964, dir. Hitchcock) ou diferenciar entre mundo real e mundo fantástico (*O Mágico de Oz*, 1939, dir. Fleming), para citar alguns exemplos.

Quanto à adoção das cores na indústria cinematográfica e o uso de cores em narrativas visuais, Maria Helena Braga (2011) aduz:

“Não parece ser apropriado dizer que a cor constituiu um retrocesso na qualidade do realismo no cinema, como afirma [Anne] Hollander (1989). (...) Pelo contrário, na verdade a ideologia realista é que representou um obstáculo no desenvolvimento das cores como ferramenta dramática e narrativa. Se as pessoas não estivessem tão ‘obcecadas’ em fazer o cinema ser um ‘espelho da vida’, talvez o potencial das cores tivesse sido atingido muito antes.

(...)

Cores podem ser usadas para dar prazer visual, é um elemento que pode ser deliberadamente manipulado. Podem ser usadas de forma expressiva, de acordo com as cores escolhidas, como são organizadas e misturadas para enfatizar efeitos dramáticos. Cor também pode constituir um elemento significativo da narrativa. Graduais modificações nas cores de uma cena, assim como mudanças nos figurinos e cenários, podem assumir diferentes significados.” (BRAGA, 2011, pp. 339-340, grifo do autor, tradução nossa).

O fato é que, com o passar dos anos, mais e mais diretores começaram a perceber o potencial que as cores traziam em questão de amplificar o drama, a estética e a linguagem cinematográfica, e aderiram ao seu uso como ferramenta narrativa, abrindo toda uma gama de possibilidades para significação das cores na mídia audiovisual. Mary Risk (2020) classifica, no blog do StudioBinder<sup>2</sup>, três tipos de uso de cor como simbolismo no cinema, quais sejam: cor discordante; cor como associação; e cor como representação de transição. A seguir, vamos usar essa classificação como base para ilustrar brevemente o referido leque de possibilidades.

O uso de cores discordantes na paleta de um filme é uma técnica cinematográfica que serve principalmente para criar contraste visual e destacar elementos específicos na narrativa (RISK, 2020). Por exemplo, o filme *O Sexto Sentido* (dir. Shyamalan, 1999) usa uma paleta neutra a maior parte do tempo, mas reserva o vermelho vivo para as cenas que envolvem o sobrenatural, fazendo com que a cor se destaque ainda mais do que se estivesse em meio a tons mais vibrantes. De forma semelhante, *Wall-E* (dir. Stanton, 2008) conta com a predominância de marrons e laranjas na Terra e de azuis e branco no espaço, fazendo com que o verde da plantinha que os protagonistas protegem durante o longa se destaque em todas as cenas que aparece, e reforce o simbolismo de esperança.

Figura 1. Wall-E encontra a plantinha



Fonte: *Wall-E* (2008) - Disney Enterprises

Já o uso de cores como associação é utilizada para transmitir mensagens visuais e estabelecer conexões simbólicas entre um determinado personagem ou tema, conectando o espetáculo imagético com a narrativa emocional. Essa categoria costuma servir-se das

---

<sup>2</sup> StudioBinder é uma plataforma de gerenciamento de produção e pré-produção de vídeos, que possui um blog sobre práticas e técnicas de produção audiovisual. O referido artigo está disponível em: <https://www.studiobinder.com/blog/how-to-use-color-in-film-50-examples-of-movie-color-palettes/>. Acesso em: 16 set. 2024

conotações psicológicas e culturais que as cores provocam na audiência (ou, pelo contrário, subvertê-las) (BOND, 2015). Pode-se citar a combinação de amarelo e preto utilizada pela Noiva (Uma Thurman) em *Kill Bill Vol. 1* (dir. Tarantino, 2003), que representam sua determinação e foco implacável em sua vingança, além de servir de alerta para a periculosidade da personagem. Outro exemplo seria a luz verde em *O Grande Gatsby* (dir. Luhrmann, 2013), que simboliza tanto a esperança que Gatsby (Leonardo DiCaprio) nutre de um dia reconquistar sua amada e recuperar o passado que eles perderam, quanto o futuro inatingível que ele idealiza, mas que está sempre fora de seu alcance por ser irreal.

Figura 2. A Noiva se prepara para uma luta



Fonte: *Kill Bill Vol. 1* (2003) - Miramax Home Entertainment

E, finalmente, as cores podem ainda ser usadas para representar algum tipo de transição, como de estado de espírito (ou *mood*), de tema, de ambiente, ou até de evolução de arco de personagem. A transição pode ser feita de maneira sutil e gradual ou abrupta, dependendo da intenção do cineasta (BOND, 2015). Em *Cisne Negro* (dir. Aronofsky, 2010), Nina (Natalie Portman) inicia o filme rodeada de rosa pastel, que simboliza sua inocência, fragilidade e infantilização – a personificação do Cisne Branco. À medida em que ela começa a reconhecer e abraçar seu lado mais maduro e sombrio, o rosa é gradualmente substituído pelo preto, até chegar no clímax de sua transformação final. *Brilho Eterno de uma Mente sem Lembranças* (dir. Gondry, 2004) se vale do mesmo princípio. Através da cor dos cabelos da personagem Clementine (Kate Winslet), somos conduzidos pelas fases – ou estações – do romance entre ela e Joel (Jim Carrey). No início do relacionamento, os cabelos de Clementine são verdes, representando a primavera e o desabrochar do amor; em seguida, ela pinta os cabelos de vermelho, iniciando o verão e a fase da paixão avassaladora entre os dois; depois,

seus cabelos viram laranja, simbolizando o outono e o esfriamento da relação; e por fim, Clementine pinta os cabelos de azul, correspondendo ao inverno e ao fim do romance. A cor dos cabelos também é importante para guiar a audiência de maneira literal durante o filme, que possui uma narrativa não linear.

Figura 3. Cabelos de Clementine ao longo do filme



Fonte: *Brilho Eterno de uma Mente sem Lembranças* (2004) - Focus Features

### 2.3 A eliminação da cor como linguagem visual simbólica

Do final dos anos 1960 em diante praticamente todos os filmes de ficção foram gravados em cores, e só com a mudança do padrão do cinema é que as produções em preto e branco passaram a ser vistos como uma escolha estética (DIXON, 2015). Sabendo disso, discutiremos sobre a eliminação da cor e da construção da oposição entre as sensações cromáticas e acromáticas.

Mas, primeiramente, precisamos definir os dois termos:

As sensações visuais acromáticas são aquelas que têm apenas a dimensão da luminosidade. Elas não são cores. Incluem-se todas as tonalidades entre o branco e o preto, isto é, o cinza-claro, o cinza e o cinza-escuro, formando a chamada escala acromática com a variação de luminosidade que se efetua com sucessão de espaços regulares e contínuos (escala de cinza).

O branco e o preto não existem no espectro solar. A cor branca é a síntese aditiva de todas as cores, e a cor preta, o resultado da síntese subtrativa, isto é, a superposição de pigmentos coloridos.

(...)

As sensações visuais cromáticas compreendem todas as cores do espectro solar. Elas são experiências visuais. Denominamos as componentes cromáticas resultantes da refração da luz: violeta, índigo, azul, verde, amarelo, laranja e vermelho. (FARINA; PEREZ; BASTOS, 2006, pp. 62-63)

Richard Misek (2010) comenta que o filme *O Mágico de Oz* não foi o primeiro – mas certamente o mais proeminente – a fazer uso da oposição entre cor e não-cor para dividir a realidade maçante do Kansas do mundo fantástico de Oz. Ele acrescenta ainda que as transições entre cor e ausência de cor – principalmente no século XX – são usadas predominantemente para simbolizar movimentações entre espaços físicos ou estados mentais opostos, como, por exemplo, entre vida/além-vida; sanidade/insanidade; ou entre presente/passado. No entanto, alguns filmes mais recentes utilizam esse antagonismo como cor discordante; é o caso de *Sin City* (dir. Miller, Rodriguez, 2005) e *A Lista de Schindler* (dir. Spielberg, 1993), por exemplo.

Para Misek, as cenas em preto e branco representam a objetividade e não ilusão, a clareza da consciência e não a névoa da sonolência ou a memória de uma experiência passada. Ele argumenta que essa codificação da oposição entre cor e não-cor vem dos primórdios da arte cinematográfica em si, uma vez que o preto e branco era o estado padrão dos filmes, e as cores, por oposição, seriam seu estado alterado. Todavia, David Mowat (*apud* BAKONY, 1974) afirma justamente o contrário: para ele, o presente é sempre colorido, enquanto o passado se apresenta com cores modificadas. Para provar seu ponto, ele pede para que se feche os olhos e tente reconstruir todas as cores do ambiente em que estamos. Se o olho da mente não conseguir uma visualização completa das cores, ele necessariamente modifica a cor. Como preto e branco é o caso mais extremo de modificação de cor, torna-se portanto o símbolo para representar o passado ou estados fora da normalidade. Expostas essas duas visões, o fato é que não existe um posicionamento correto e definitivo. O cinema e principalmente o simbolismo das cores comporta ambas as possibilidades – justamente porque os símbolos existem em um contexto, e é possível construir uma linguagem visual que ratifique qualquer das posições.

Acontece que essa e outras discussões acerca da polarização entre cor e não-cor quase sempre dizem respeito ao cinema colorido e ao cinema preto e branco. E embora realmente seja possível eliminar todas as sensações cromáticas de *live actions* e até mesmo de *stop motions*, essas mídias necessariamente precisam que todos os elementos presentes em um frame estejam preenchidos ou por branco, ou por preto, ou por uma mistura dos dois (escala de cinza) (DIXON, 2015). A grande diferença entre estes e animações 2D ou 3D na questão de remoção de cores, portanto, é a proporção das sensações acromáticas no resultado descolorido. Por causa da plasticidade do meio, aqui há a possibilidade da supressão completa da cor, fazendo com que outros elementos tenham total e absoluto destaque. Algumas

animações brincam com essa vantagem, é o caso, por exemplo, da série *Pocoyo* (2005); do curta *The Tiger Who Came to Tea* (dir. Shaw, 2019); do episódio SB-129 da série *Bob Esponja Calça Quadrada* (1999), em que Lula Molusco fica preso em um vácuo após uma mal-sucedida viagem no tempo; e até uma sequência do filme *Divertidamente* (dir. Docter, 2015), em que Alegria, Tristeza e Bing Bong entram no processamento de pensamentos abstratos do cérebro da protagonista Riley.

Figura 4. Exemplos de supressão da cor em animações



Fonte: Compilação da autora<sup>3</sup>

No entanto, o que todos esses exemplos têm em comum é o fato de que os elementos destacados são sempre preenchidos de cor, mas nenhum deles usa as cores de forma primordialmente simbólica. E o que o presente projeto propõe é justamente ir esse passo além: isolar as cores em ambientes descoloridos – onde até as personagens e os cenários e objetos não possuem cor, mas apenas o contorno de suas formas – com o objetivo de levar o simbolismo das cores ao extremo, fazendo com que elas sejam interpretadas como um conjunto e não em seus significados individuais, como é mais comum no audiovisual.

Foi preciso fazer uma pesquisa de referências visuais para que se chegasse ao resultado final proposto por esse projeto, e aqui chama-se atenção para as duas principais: a primeira é o curta russo indicado ao Oscar chamado *Lavatory Lovestory* (dir. Bronzit, 2007), que conta com uma estética e uma estratégia narrativa semelhante ao curta *Chroma*, mas onde

<sup>3</sup> Fonte das imagens da esquerda para direita, de cima para baixo: *Pocoyo* (2005) - Zinkia Entertainment; *The Tiger Who Came to Tea* (2019) - Tiger Tea Productions; *Bob Esponja Calça Quadrada* (1999) - Nickelodeon; *Divertidamente* (2015) - Disney Enterprises.

a oposição entre não-cor e cor serve para representar a monotonia e a esperança/amor, respectivamente. A segunda é o filme *Pleasantville* (dir. Ross, 1998), que apesar de ser um *live action* em preto e branco na maior parte de suas cenas, possui uma temática muito parecida com a do curta *Chroma*. Nele, a monocromia representa o *status quo*, a repressão e a estagnação dos moradores de Pleasantville; no entanto, à medida em que os personagens começam a explorar novas emoções e a descobrirem sua própria individualidade, as cores começam a aparecer no universo do filme e neles mesmos – de forma gradual e heterogênea – gerando uma oposição entre as pessoas que permaneceram acromáticas e as que se tornaram cromáticas.

Figura 5. Não-cor x cor em *Pleasantville*



Fonte: *Pleasantville* (1998) - New Line Cinema

#### 2.4 A pré-produção em animação como ferramenta de planejamento

É muito dispendioso produzir animação – uma equipe inteira pode levar dias ou semanas para animar alguns segundos de uma cena (TAYLOR, 2011). Por isso, cada componente de um projeto precisa ser minuciosamente planejado e aprovado com antecedência, considerando o custo proibitivo que revisões no meio do processo de produção podem ter. No entanto, o estágio da pré-produção é um dos menos onerosos, sendo por isso o momento ideal para se testar todas as possibilidades visuais e também pré-visualizar a obra, vendo – de uma forma rápida e barata – tudo o que funciona e não funciona no projeto, antes mesmo de começar a sua realização (WINDER; DOWLATABADI, 2020). Sabendo que o curta *Chroma* contará com a manipulação simbólica das cores, a pré-produção foi utilizada

então para desenvolver de forma eficiente a visualização da atribuição de significado a elementos específicos do filme. Nesse sentido, dentre as ferramentas empregadas mais importantes, destacamos aqui o *storyboard*, o *colorscript* e o *animatic* – que será a mídia produzida ao final desse projeto.

*Storyboard* é a tradução visual do roteiro. Desempenhando um papel essencial no planejamento visual de uma produção cinematográfica, ele permite uma pré-visualização quadro a quadro das cenas de um filme, além de conter informações fundamentais sobre posicionamento e movimentação de personagens e objetos, e enquadramento e deslocamento de câmera (HART, 2008). O *storyboard* é, por natureza, flexível e está em constante evolução, sendo o local onde ideias podem ser testadas e modificadas sem grandes custos, ajudando a evitar animações ou filmagens desnecessárias, resultando em economia de tempo e recursos (GLEBAS, 2009; TAYLOR, 2011).

Os *storyboarders* colaboram com a equipe criativa, organizando a narrativa visual e assegurando que os elementos narrativos e técnicos estejam integrados de forma coesa e coerente. Empregando desenhos rascunhados nas primeiras etapas do processo, estes artistas têm como principal objetivo a exploração das múltiplas possibilidades que cada cena tem a oferecer, de maneira simples e rápida (TAYLOR, 2011). Além disso, por ser uma fase relativamente barata da produção, o *storyboard* é o momento propício para solucionar problemas potenciais e ajustar a estrutura visual do filme antes que seja gasto tempo e dinheiro nas fases mais caras da produção (WINDER; DOWLATABADI, 2020).

Por sua vez, o *colorscript* é uma sequência de miniaturas dos *frames* mais importantes do *storyboard*, cujo objetivo é estabelecer as cores, tons, luminosidade e o estado de espírito de cada cena (WINDER; DOWLATABADI, 2020). Ele permite visualizar de forma clara a jornada dramática de um filme através das cores, ajudando o diretor e a equipe a planejarem o ritmo visual e afetivo, de modo a gerar impacto emocional de forma satisfatória (LASSETER in AMIDI, 2011). A função do *colorscript* não é criar imagens esteticamente agradáveis, mas sim dar suporte à narrativa, garantindo que as escolhas de cores reforcem o desenvolvimento do enredo e dos personagens ao longo do filme (AMIDI, 2011). Dentro da etapa de *colorscript*, existe ainda a possibilidade de elaborar *keys* de luz e cor, que são desenhos/pinturas mais elaboradas que o *colorscript* que ajudam a visualizar efetivamente a renderização final de uma determinada cena (SUZUKI, 2020). Esses *keys* podem ser utilizados durante o processo de produção como guia e referência, de modo que não se desvie da visão do diretor durante a realização do projeto.

Figura 6. Excerto do colorscript do filme *Os Incríveis* (2004)



Fonte: The Art of Pixar (2011)

E, finalmente, o *animatic* é quando o *storyboard* ganha vida. Contando com efeitos sonoros, diálogos, música, transições e - principalmente - temporizações, o *animatic* permite visualizar os cortes e andamento das cenas e oferece uma prévia mais realista do filme (WINDER; DOWLATABADI, 2020). Sua principal função é testar a fluidez e o ritmo da narrativa antes do início das filmagens ou animações, evitando, assim como o *storyboard*, custos elevados com refilmagens ou ajustes tardios. Através de movimentos simulados de câmera, como *zooms* e panoramas, o *animatic* permite ao diretor, editor e outros profissionais visualizarem de forma dinâmica as sequências do roteiro e fazerem ajustes necessários no tempo e na composição visual (HART, 2008). Apesar de ser um processo mais caro e demorado que o *storyboard* tradicional, o *animatic* é uma ferramenta crucial para economizar recursos na fase de produção, permitindo ajustes importantes na etapa de pré-visualização do filme. Por esse motivo, *animatics* não costumam ser particularmente finalizados em questão de desenhos, mas podem ser a depender do projeto (HART, 2008; WINDER; DOWLATABADI, 2020).

A seguir, veremos como essas e outras ferramentas da pré-produção foram concretamente aplicadas no desenvolvimento do curta deste artigo, de modo a auxiliar na atribuição de significado simbólico às cores no decorrer dos eventos da história.

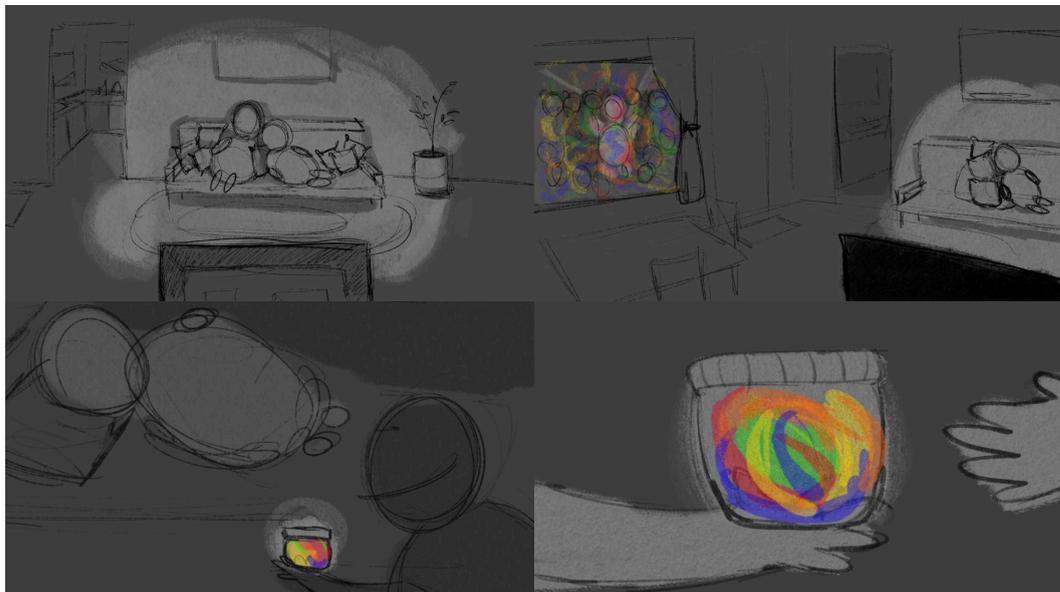
### 3 O PROJETO

#### 3.1 Roteiro

A ideia para o curta *Chroma* surgiu do desejo de explorar a jornada de autodescoberta de uma personagem que, apesar de viver um relacionamento estável e tranquilo, encontra em si mesma uma faceta inesperada e transformadora. Esse novo aspecto de sua personalidade gera um conflito interno, pois, embora sinta a necessidade de se aprofundar nessa descoberta, teme as consequências que isso pode trazer para sua relação com sua parceira.

No enredo, o casal Naê e Zuri compartilha uma vida pacata até o momento em que Naê percebe essa nova dimensão de si mesma, o que a obriga a enfrentar a tensão entre o desejo de explorar essa nova característica e o receio de comprometer o vínculo amoroso que tem com Zuri. As cores então são introduzidas como símbolo deste conflito vivido por Naê, que passa a história tentando esconder as marcas de suas explorações secretas de seu corpo descolorido.

Figura 7. Primeiro *concept* da história



Fonte: Elaborado pela autora

O intuito é que, ao polarizar cores contra a ausência delas, seja possível delegar o significado de identidade para aquelas e de convivência para estas, e assim expressar o dilema interno vivido pela personagem Naê de forma visualmente clara.

Dessa forma, as cores no curta não têm cada uma um significado próprio (o vermelho não significa paixão ou perigo ou o azul a calma e a harmonia (HELLER, 2014), por

exemplo), mas sim as cores como um todo têm um significado simbólico único, que é a de evidenciar esse novo aspecto vibrante da personalidade de Naê em contraponto à personalidade serena que antes ela compartilhava com Zuri. Contudo, há uma única exceção a essa regra que são as cores dos cabelos das personagens. Abordaremos essa ressalva no tópico a seguir.

### 3.2 *Visual development* dos personagens

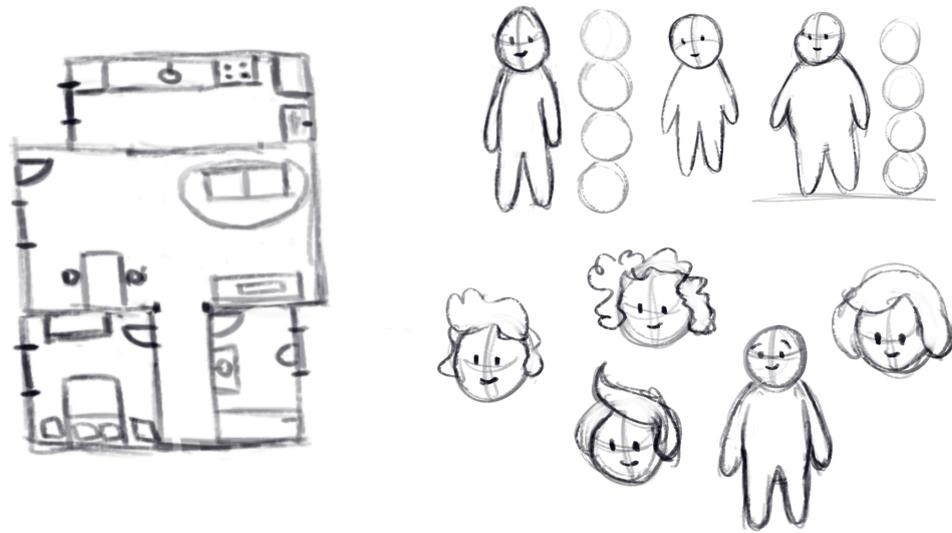
O *visual development* é a fase em que se define a identidade visual de um filme, estabelecendo o estilo e o clima da narrativa. Nessa etapa, são criadas diversas peças de arte que, embora raramente cheguem ao público, são fundamentais para a construção do universo visual da história. Entre esses elementos estão os conceitos de personagens e cenários, *turnarounds*<sup>4</sup>, estudos de movimento, entre outros, que guiam a direção estética da obra (SUZUKI, 2020). Também ganha destaque o *moodboard* ou painel semântico, uma ferramenta valiosa nessa fase por funcionar como uma referência visual ao longo do projeto, ajudando a manter o alinhamento estético e conceitual com os objetivos visuais estabelecidos para o filme (TAYLOR, 2011).

Para o desenvolvimento das personagens Naê e Zuri foi criado, em primeiro lugar, um *moodboard* de referência de personagens. Desejava-se que elas fossem cartunizadas e bastante simplificadas, já que, de acordo com Dom Murphy (2020), a simplificação é uma parte integral do design de um personagem, pois quanto mais simples ele é, mais impactante o design se torna. “Ao buscar transmitir a essência de um personagem da forma mais direta, ele é reduzido a suas características principais, com o mínimo de detalhes e nuances. Nesse método de ‘menos é mais,’ cada elemento incluído faz toda a diferença” (MURPHY, 2020, p. 27, tradução nossa).

---

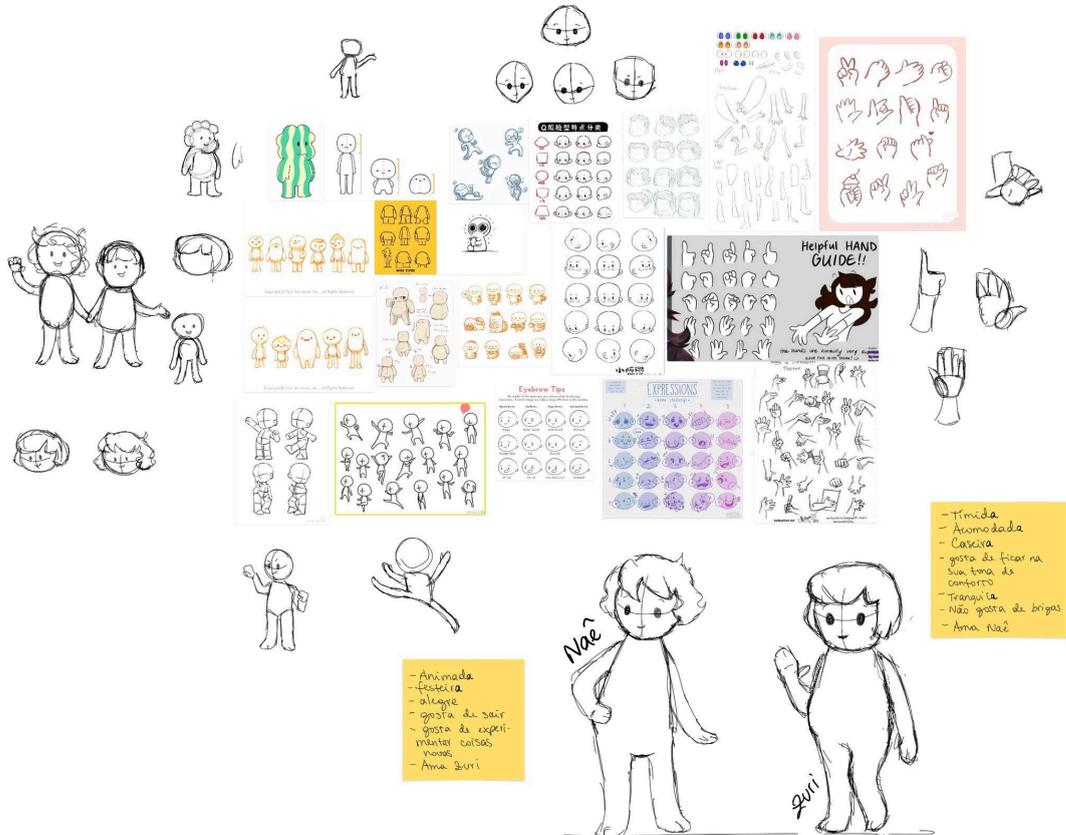
<sup>4</sup> *Turnarounds* são ilustrações de ângulos diferentes de um mesmo personagem, geralmente incluindo as visões frontais, laterais, de costas e de 3/4.

Figura 8. Rascunhos iniciais do cenário e personagens antes do moodboard



Fonte: Elaborado pela autora

Figura 9. Moodboard para criação das personagens

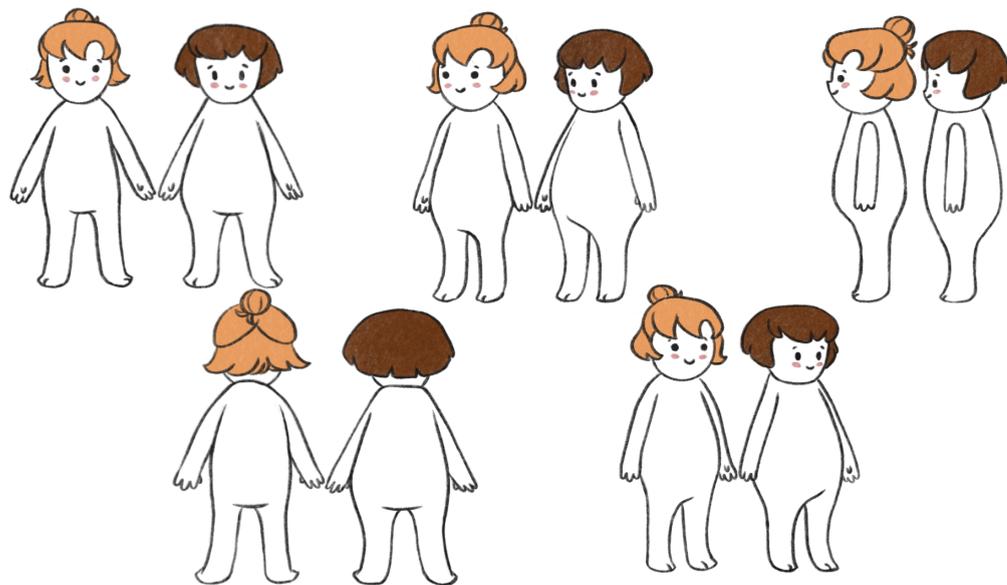


Fonte: Elaborado pela autora

Inicialmente, as personagens seriam praticamente idênticas e somente sua posição na tela e a presença e ausência de cores as diferenciariam (Naê sempre do lado esquerdo e Zuri sempre do lado direito). No entanto, esse conceito não se provou ideal, uma vez que poderia facilmente confundir o espectador. Sendo assim, ficou decidido que as personagens seriam parecidas, mas teriam elementos que as fariam imediatamente distinguíveis.

Zuri tem um design mais quadrado e sólido, remetendo a sua personalidade serena e caseira, não muito propensa à mudanças. Já Naê, é mais oval e dinâmica, o que indica sua personalidade adaptável e cheia de energia. Considerando a teoria das formas, o uso de formatos arredondados em um design comunica que um personagem é acessível e amigável; já formas triangulares transmitem energia e excitação, também podendo simbolizar força e confiança; e o quadrado geralmente representa personalidades resistentes, pé no chão e até um pouco entediadas (RIZO, 2020). Sabendo disso, podemos classificar Zuri como o círculo com quadrado e Naê como o círculo com triângulo.

Figura 10. *Turnaround* das personagens



Fonte: Elaborado pela autora

No entanto, é nos cabelos que elas mais se diferenciam. Quanto à forma, os cabelos de ambas seguem a linguagem já estabelecida para seus corpos: os de Naê são círculo com triângulo, enquanto os de Zuri são o círculo com quadrado. Contudo, os tons escolhidos não são ao acaso. Como dito anteriormente, esse elemento é o único que não obedece à regra do simbolismo das cores aplicada ao curta no geral, e são usados aqui como uma forma de exprimir a personalidade de cada uma de maneira imediata, utilizando os conhecimentos inconscientes que a audiência têm sobre as cores. Heller (2014), afirma que 44% da

população associa a cor marrom à preguiça, à monotonia e à falta de encanto, ao passo que o laranja é considerado por 20% das pessoas como uma cor que esbanja sociabilidade, criatividade e intensidade. Além disso, foram selecionadas tonalidades de cabelos naturais para reservar as cores mais vibrantes e fantasia para o simbolismo do conflito interno de Naê.

As cores dos cabelos das personagens e suas bochechas rosadas são os únicos elementos coloridos de seu design. Todo o resto delas e do próprio cenário é preenchido por branco (que, de acordo com Heller (2014), evoca sentimentos de vazio, distanciamento e esterilidade), onde o simbolismo das cores se imprime no decorrer dos eventos da história quase como se fossem uma tela em branco.

Para concluir a etapa de *visual development*, foram criados estudos de movimento para cada personagem, de forma a analisar como a personalidade de cada uma seria expressa no jeito em que elas se mexem. Conforme elucida Kenneth Anderson (2020, p. 98, tradução nossa): “A personalidade é revelada através da atuação e performance de cada personagem; não se pode contar apenas com a linguagem das formas para contar a história inteira”.

Figura 11. Estudo de movimentos de cada personagem



Fonte: Elaborado pela autora

### 3.3 *Storyboard e colorscript*

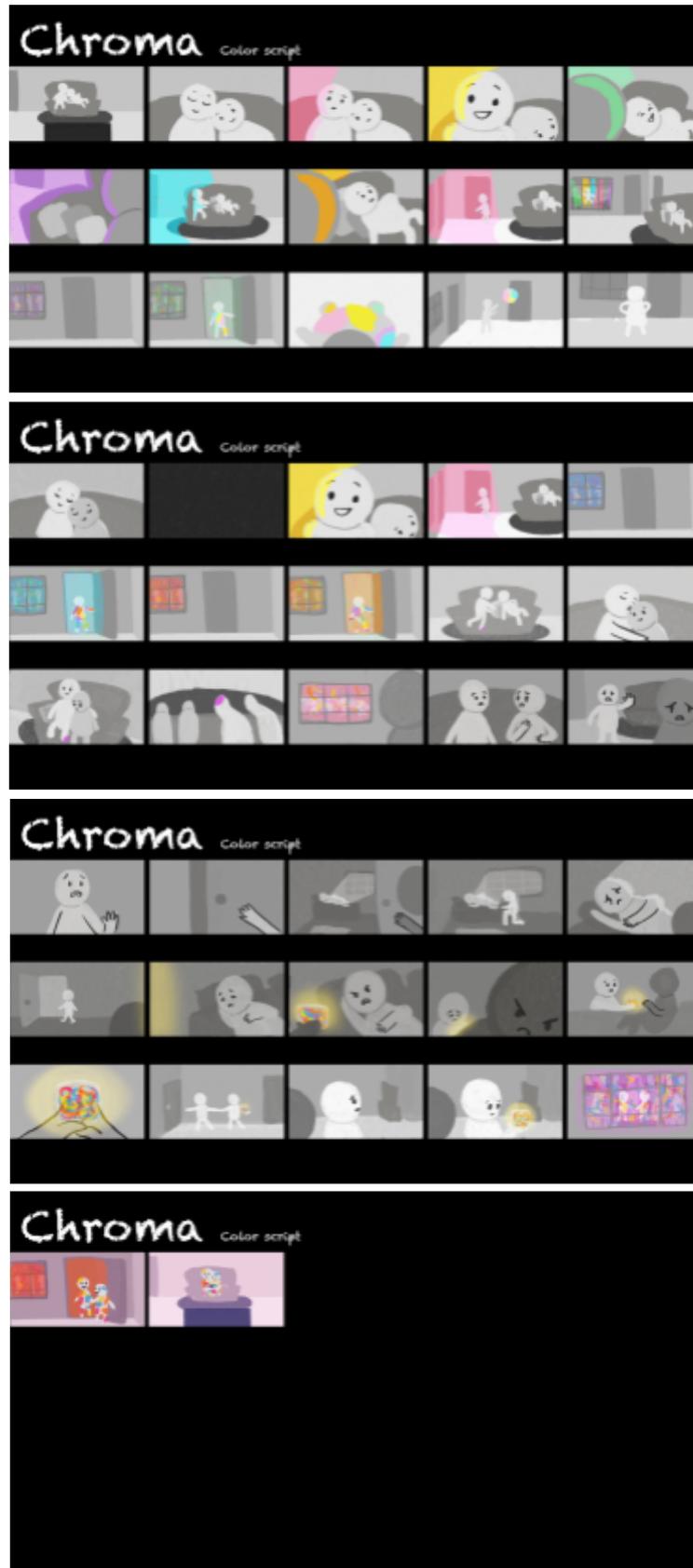
Para que fosse possível testar se a interação entre cor e não-cor prevista no roteiro funcionaria visualmente, e também os melhores enquadramentos para cada cena, partiu-se para a elaboração das miniaturas (*thumbnails*) do storyboard. Winder e Dowlatabadi (2020) definem essa etapa como uma maneira rápida de o artista planejar suas sequências com desenhos simples, semelhantes a bonecos de palito. Como as imagens são pequenas, é possível incluir vários quadros em uma única página, o que permite observar o fluxo da ação, os cortes das cenas e o posicionamento dos personagens e da câmera. Esse método, além de testar se a visão do diretor realmente funciona, também garante que os personagens estejam enquadrados de forma ideal para contar a história e evita animações desnecessárias.

Figura 12. *Thumbnail*s do storyboard



Fonte: Elaborado pela autora

Winder e Dowlatabadi (2020) prosseguem afirmando que o passo seguinte ao do desenho dos *thumbnails* seria o *rough pass*, ou o refinamento da etapa anterior em imagens maiores, mas ainda sem muitos detalhes. Porém, no fluxo de produção do curta *Chroma*, decidiu-se pular essa fase e ir direto para o *colorscrip*t com base nas miniaturas do *storyboard*, já que enxergar a interação com as cores era a preocupação principal.

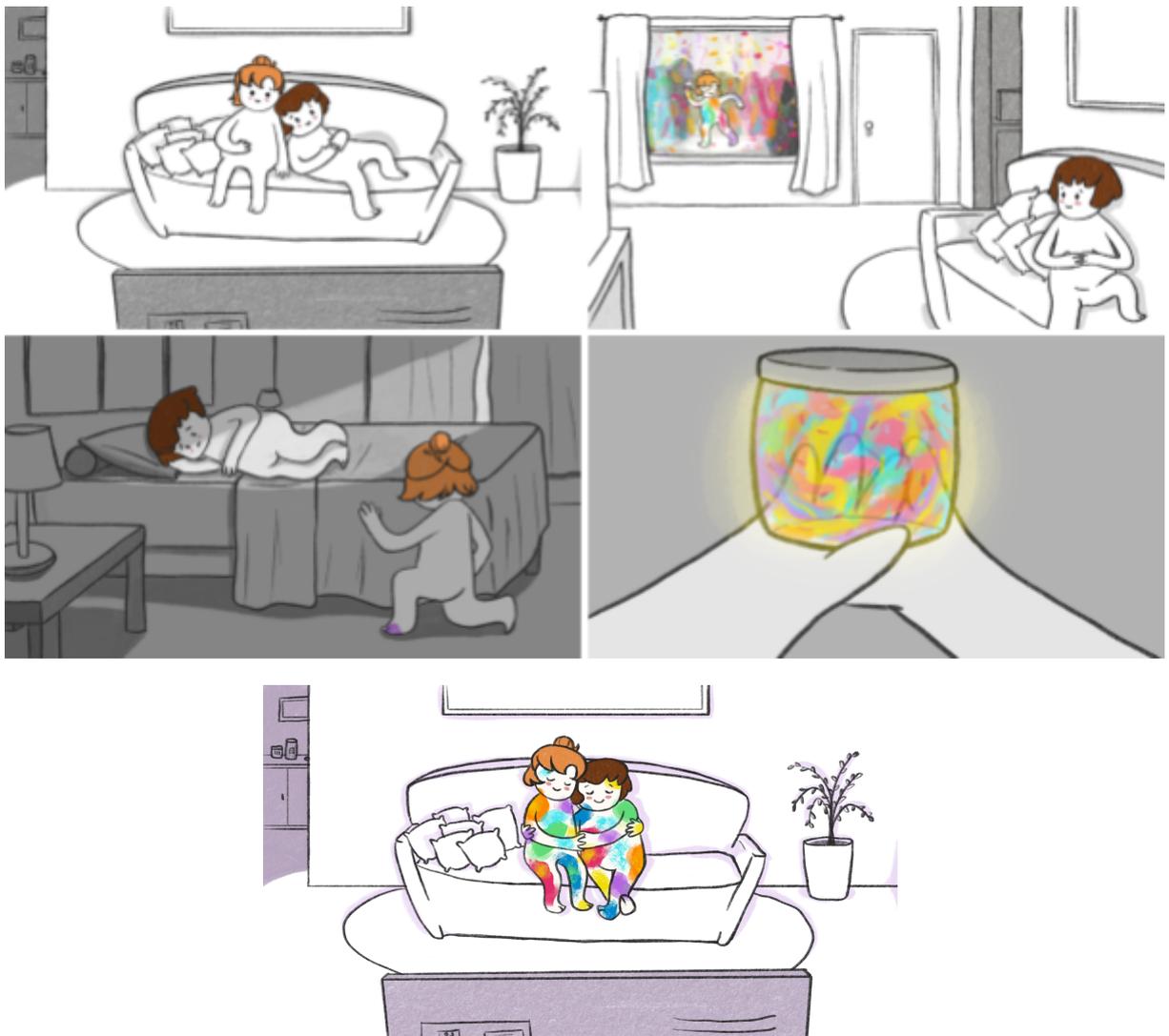
Figura 13. *Colorscript*

Fonte: Elaborado pela autora

Percebe-se que o *colorscript* foi feito em escala de cinza, apesar de o roteiro prever que os cenários e os personagens seriam brancos com apenas seus contornos em preto. Escolheu-se trabalhar com a escala de cinza, no entanto, para que não se perdesse tempo desenhando cenários ou pensando em colocar os personagens no *model*, já que era preferível ver apenas a blocagem dos ambientes, as silhuetas das personagens, suas expressões principais e como seria feita a aparição das cores.

Vendo que o *colorscript* estava funcionando, foram selecionadas cinco cenas chave para elaborar as *color keys*. Essas imagens, refinadas com a renderização final desejada para o curta, serviriam de guia e referência para a elaboração dos frames do *animatic*, de forma que não se perdesse de vista a visão pretendida para o projeto.

Figura 14. *Color keys*



Fonte: Elaborado pela autora

Além disso, durante a elaboração dos *keys*, buscou-se referências sobre como seria a interação das cores com as personagens durante as cenas que se passam na festa. Assim, decidiu-se usar de inspiração as cores do festival indiano Holi, misturado com o carnaval de rua brasileiro e canhões de luz presentes em shows e baladas.

Figura 15. Festival Holi, carnaval de rua brasileiro e canhões de luz



Fonte: Compilação da autora<sup>5</sup>

### 3.4 *Animatic*

Com designs, elementos e sequências decididas, pode-se dar início ao processo de desenho dos frames do animatic. Essa etapa nada mais é do que o que Winder e Dowlatabadi (2020) chamam de limpeza do *storyboard* (*cleanup storyboard*), onde os desenhos são refinados e renderizados, os personagens são colocados no *model* e os cenários são melhor definidos.

No entanto, considerando que o *storyboard* previa movimentos de câmera complexos, como panoramas laterais de 180° e *dollies*<sup>6</sup>, optou-se pela modelagem do cenário em 3D no

<sup>5</sup> Fonte das imagens da esquerda para direita, de cima para baixo: Festival Holi - Marcin Dampc; carnaval brasileiro - Poder 360; canhões de luz - ADL Eventos.

<sup>6</sup> *Dollies* são aproximações ou afastamentos da câmera mantendo o mesmo *zoom*.

programa *Blender*, para economizar tempo em relação ao planejamento e desenho dos ambientes.

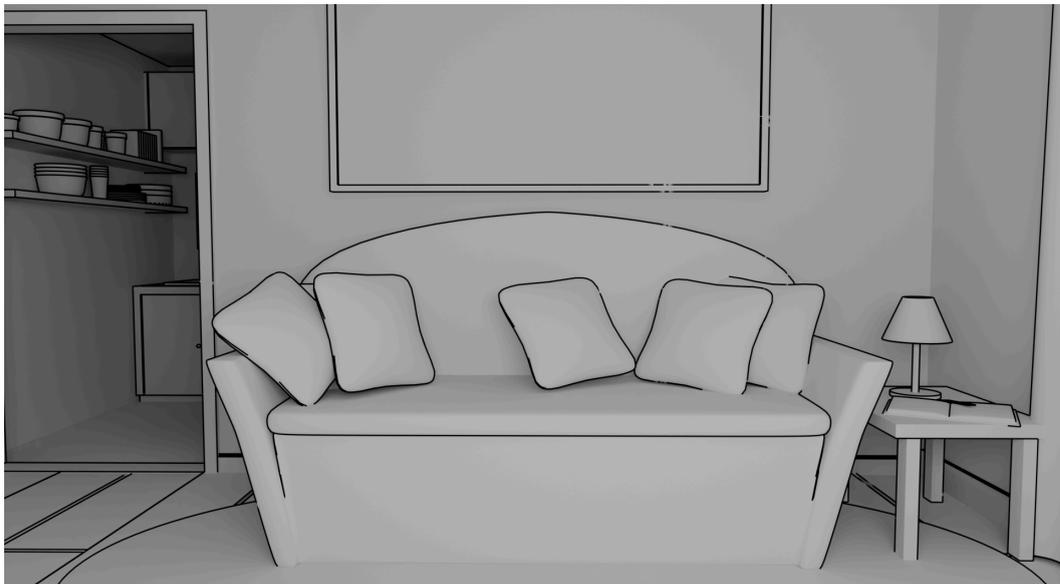
Figura 16. Modelagem do cenário no *Blender*



Fonte: Elaborado pela autora

Inicialmente, pensou-se em utilizar as renderizações do próprio programa - com a configuração do *grease pencil* ativa - como base para o desenho dos frames do animatic, onde só seria necessário desenhar as personagens e as cores por cima. No entanto, após diversos testes, nenhuma renderização se provou satisfatória para a visão estabelecida para o curta.

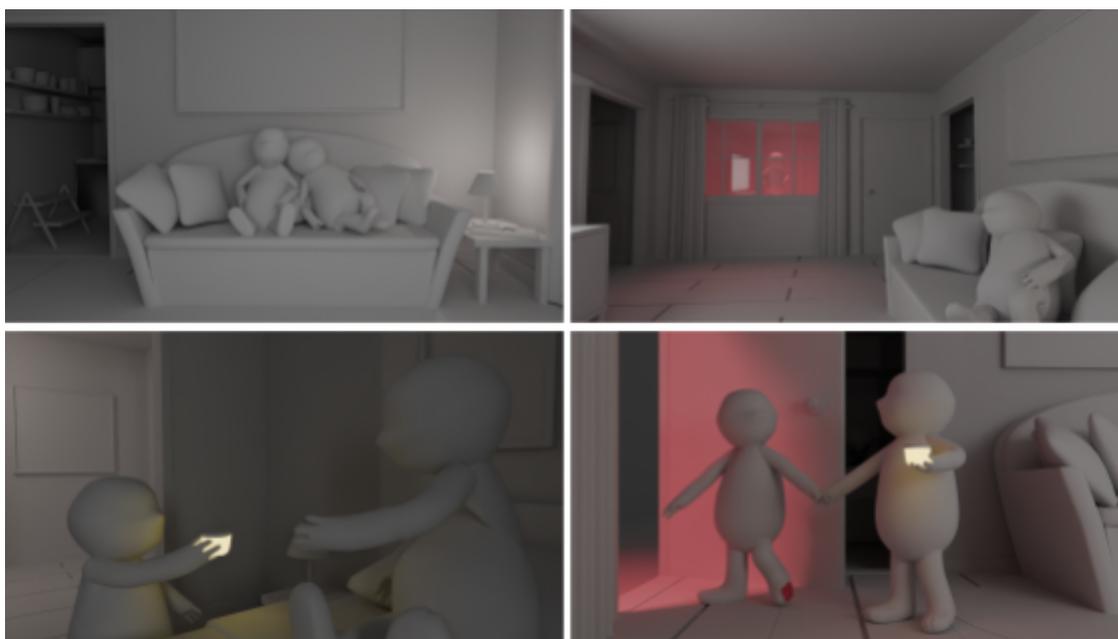
Figura 17. *Render com grease pencil*



Fonte: Elaborado pela autora

Sendo assim, para que o tempo modelando o cenário não fosse perdido, e considerando o pouco tempo disponível e a equipe de apenas uma pessoa, decidiu-se modelar personagens temporários com *rigs* básicos, posá-los nas poses chave do *storyboard* e renderizá-los no cenário tridimensional com o enquadramento previsto para cada cena. Dessa forma, o desenho dos quadros do animatic seriam feitos com base nesses *renders*, o que economizaria muito tempo.

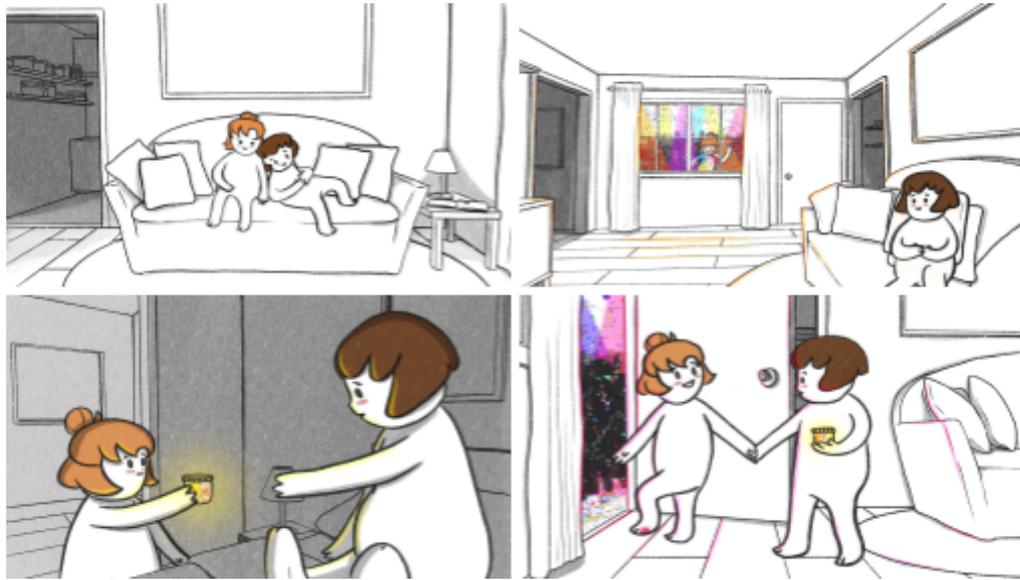
Figura 18. *Renders* do *Blender*



Fonte: Elaborado pela autora

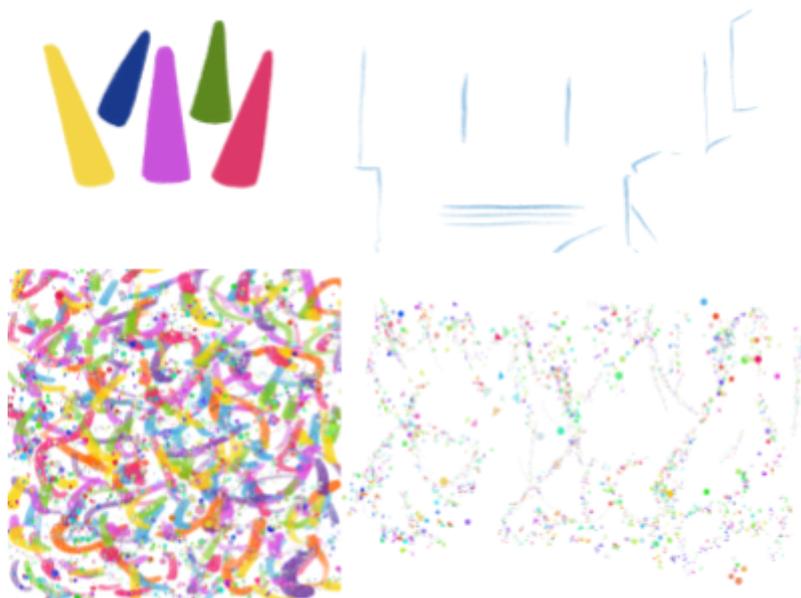
Com os *renders* dos principais *frames* do *animatic* em mãos, passou-se então a desenhar as personagens e os cenários por cima - além de alguns quadros extras para dar dinamicidade na etapa de edição, mas sempre levando em conta os *color keys*, que eram as guias da visualização final da obra.

Em tempo, cabe lembrar que não é comum um *animatic* ou *storyboard* ser excessivamente refinado, principalmente em questão de uso de cores (HART, 2008). No entanto, tendo em mente a natureza do projeto, considerou-se essencial trabalhar com esse aspecto, uma vez que as cores se comportam quase como um personagem na obra, não podendo ser descartadas por motivo de agilidade ou eficiência.

Figura 19. *Frames do animatic*

Fonte: Elaborado pela autora

Por fim, durante a elaboração dos *frames do animatic*, manteve-se a preocupação de comunicar a vivacidade e a energia que desejava-se que as cores possuíssem durante o curta. Assim, foram criados *assets* especiais que pudessem ser animados no programa *Adobe After Effects* quando da montagem final. É o caso, por exemplo, dos canhões de luz da festa, dos reflexos da luz nas personagens e no cenário e do potinho de cor utilizado para a conciliação de Naê e Zuri.

Figura 20. Exemplos de *assets*

Fonte: Elaborado pela autora

#### 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve como propósito explorar o uso da cor e a ausência dela como ferramenta narrativa, de modo a representar o conflito interno de uma personagem dentro de uma obra de animação. A partir da investigação do uso de simbolismo cromático no campo do audiovisual, foi possível compreender como escolhas visuais influenciam a percepção do espectador e intensificam a imersão na história, o que viabilizou a criação estratégias narrativas eficientes para construção do simbolismo no curta *Chroma*.

Tendo como base a semiótica, entendeu-se que as cores funcionam como signos cuja conexão com o objeto é, em grande parte, de natureza simbólica, necessitando de um contexto para que sua interpretação seja possível. Sabendo disso, o desenvolvimento deste projeto tratou a abordagem estética como elemento essencial do curta, de forma que ficasse clara a polarização entre cores e não-cores como representação da dualidade interna da personagem Naê, enquanto ela descobre uma nova faceta de si mesma e enfrenta as repercussões dessa revelação em sua relação com sua companheira Zuri. Dessa forma, as cores atuam não apenas como expressão visual, mas também como metáfora das tensões entre o desejo individual e a harmonia coletiva.

A criação do curta *Chroma* foi guiada por uma estrutura cuidadosa de pré-produção, que incluiu a elaboração de peças visuais indispensáveis para construir a atmosfera desejada. Etapas como *visual development*, *colorscript* e *color keys* foram fundamentais para traduzir simbolicamente o dilema da protagonista por meio da cor, acentuando tanto seu embate emocional quanto o contraste entre as decisões de manter ou transformar sua relação. A produção do *animatic*, especificamente, permitiu testar a eficácia dessas escolhas narrativas e ajustar os elementos visuais em sincronia com o enredo e o simbolismo, garantindo uma coerência entre intenção e execução, potencializando o impacto emocional da história.

Como conclusão, este estudo reafirma a importância do simbolismo cromático na indústria cinematográfica - especialmente no âmbito da animação - destacando a cor e sua ausência como ferramentas narrativas complexas, que podem transcender a estética e se tornar linguagem visual. Esse projeto pretende ainda contribuir com a escassa literatura sobre a contraposição entre cor e não-cor em narrativas audiovisuais, e servir como referência para futuras produções que busquem explorar a cor como um recurso simbólico que represente identidades, conflitos e relacionamentos.

## REFERÊNCIAS

### BIBLIOGRAFIA

AMIDI, Amid. **The Art of Pixar: 25th Anniversary**. San Francisco: Chronicle Books, 2011.

ANDERSON, Kenneth. **Figure basics**. In: RIGBY, Samantha; LEWIS, Marisa; BARKER, Philippa (ed.). *Fundamentals of Character Design: How to Create Engaging Characters for Illustration, Animation & Visual Development*. Reino Unido: 3DTotal Publishing, 2020. p. 85-105.

BAKONY, Ed. **Non-verbal Symbolism in the Feature Film**. *Journal of Communication*, v. 24, n. 1, p. 45-53, 1974.

BETTETINI, Gianfranco. **The Language and Technique of the Film**. The Hague: Mouton, 1973.

BOND, Lewis Michael. **Colour in storytelling**. *YouTube*, 2015. Disponível em: [https://youtu.be/aXgFcNUWqX0?si=oJ\\_HFps5ysttfO-s](https://youtu.be/aXgFcNUWqX0?si=oJ_HFps5ysttfO-s). Acesso em: 4 set. 2024.

BRAGA, Maria Helena. **Color in films**. *Journal of Film Studies*, Rio de Janeiro, v. 15, n. 4, p. 123-138, Nov. 2011. Disponível em: [https://repositorio.ufrn.br/bitstream/123456789/19307/1/Maria%20Helena%20Braga\\_%20Color%20in%20filmes.pdf](https://repositorio.ufrn.br/bitstream/123456789/19307/1/Maria%20Helena%20Braga_%20Color%20in%20filmes.pdf). Acesso em: 04 ago. 2024.

BUSCOMBE, Edward. **Sound and Color**. *Film Quarterly*, v. 31, n. 2, p. 14-23, 1978. Disponível em: <https://www.ejumpcut.org/archive/onlinessays/JC17folder/SoundAndColor.html>. Acesso em: 4 set. 2024.

DIXON, Wheeler Winston. **Black and white cinema: a short history**. New Brunswick: Rutgers University Press, 2015.

EDGAR-HUNT, Robert; MARLAND, John; RAWLE, Steve. **The Language of Film**. 2. ed. London: Palgrave, 2015.

ELLIOT, Andrew J. **Color and psychological functioning: a review of theoretical and empirical work**. *Psychological Bulletin*, v. 141, n. 4, p. 453-471, 2015. Disponível em: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC4383146/>. Acesso em: 4 set. 2024.

FARINA, Modesto; PEREZ, Clotilde; BASTOS, Dorinho. **A psicodinâmica das cores em comunicação**. São Paulo: Edgard Blücher, 2006.

GLEBAS, Francis. **Directing the Story: Professional Storytelling and Storyboarding Techniques for Live Action and Animation**. Amsterdam: Focal Press, 2009.

HANSEN, Eirik Frisvold. **Early discourses on colour and cinema: origins, functions, meanings**. Stockholm: Stockholm University, 2006. Disponível em: <https://su.diva-portal.org/smash/get/diva2:189727/FULLTEXT01>. Acesso em: 4 set. 2024.

HART, John. **The Art of the Storyboard**. Amsterdam: Focal Press, 2008.

HELLER, Eva. **A psicologia das cores**. São Paulo: Gustavo Gili, 2014.

KING, Timothy. **Human color perception, cognition and culture**: why red is always red. *Journal of Color Studies*, New York, v. 10, n. 2, p. 45-60, May 2005. Disponível em: [https://www.spiedigitallibrary.org/conference-proceedings-of-spie/5667/1/Human-color-perception-cognition-and-culture--why-red-is/10.1117/12.597146.short#\\_=\\_](https://www.spiedigitallibrary.org/conference-proceedings-of-spie/5667/1/Human-color-perception-cognition-and-culture--why-red-is/10.1117/12.597146.short#_=_). Acesso em: 04 ago. 2024.

KOEDDING, Kirsten. **The importance of color in visual storytelling**. *The Inquisitive Raconteur*, 2019. Disponível em: <https://theinquisitiveraconteur.wordpress.com/2019/12/14/the-importance-of-color-in-visual-storytelling/>. Acesso em: 04 ago. 2024.

McKEE, Robert. **Story: substance, structure, style, and the principles of screenwriting**. New York: ReganBooks, 1997.

MISEK, Richard. **Chromatic cinema: a history of screen color**. Hoboken: Wiley-Blackwell, 2010.

MURPHY, Dom "Scruffy". **What is character design**. In: RIGBY, Samantha; LEWIS, Marisa; BARKER, Philippa (ed.). *Fundamentals of Character Design: How to Create Engaging Characters for Illustration, Animation & Visual Development*. Reino Unido: 3DTotal Publishing, 2020. p. 10-32.

OSU SCHOOL OF WRITING, LITERATURE AND FILM; ELBOM, Gilad. **“What is symbolism”**: A literary guide for English teachers and students. YouTube, 20 mar. 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=GR9VbSXxouM>. Acesso em: 04 ago. 2024.

OSU SCHOOL OF WRITING, LITERATURE AND FILM; WILLIAMS, Marisa. **“What is a motif”**: A literary guide for English teachers and students. YouTube, 26 out. 2021. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=isBKoIORntI>. Acesso em: 04 ago. 2024.

RISK, Mary. **How to use color in film: 50+ examples of movie color palettes**. *StudioBinder*, 2020. Disponível em: <https://www.studiobinder.com/blog/how-to-use-color-in-film-50-examples-of-movie-color-palettes/>. Acesso em: 4 set. 2024.

RIZO, Stephanie Garcia. **Key design principles**. In: RIGBY, Samantha; LEWIS, Marisa; BARKER, Philippa (ed.). *Fundamentals of Character Design: How to Create Engaging Characters for Illustration, Animation & Visual Development*. Reino Unido: 3DTotal Publishing, 2020. p. 52-82.

SUZUKI, Sayuri S. **Visual development**: exploração visual na pipeline de animação 3D. 2020. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2020. Disponível em:

<https://lume.ufrgs.br/handle/10183/219244>. Acesso em: 04 ago. 2024.

TAYLOR, Angie. **Design Essentials for the Motion Media Artist**. Burlington: Focal Press, 2011.

VILELA, Wisley. **Tradução multimodal e música**. 2021. Dissertação (Mestrado em Letras) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2021. Disponível em: <https://wisley.net/defesa/home/base-teorica/teoria-dos-signos/>. Acesso em: 4 set. 2024.

VOGELSANG, Judith. **Motifs of Image and Sound in *The Godfather***. *Film Quarterly*, Berkeley, v. 26, n. 1, p. 28-34, Fall 1973. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/00472719.1973.10661686>. Acesso em: 04 ago. 2024.

WINDER, Catherine; DOWLATABADI, Zahra. **Producing Animation**. 3rd ed. Burlington: Focal Press, 2020.

WOLLEN, Peter. **Signs and Meaning in the Cinema**. London: Secker & Warburg, 1969.

YELLOWBRICK. **Exploring film symbolism for educational and career insights**. Yellowbrick, 2023. Disponível em: <https://www.yellowbrick.co/blog/film/exploring-film-symbolism-for-educational-and-career-insights>. Acesso em: 4 set. 2024.

## FILMES E SÉRIES

**A LISTA DE SCHINDLER**. Direção: Steven Spielberg. Produção: Steven Spielberg, Gerald R. Molen e Branko Lustig. Roteiro: Steven Zaillian. Estados Unidos: Universal Pictures, 1993. 1 DVD (195 min), son., preto e branco.

**A ORIGEM**. Direção: Christopher Nolan. Produção: Emma Thomas, Christopher Nolan. Roteiro: Christopher Nolan. Estados Unidos: Warner Bros., 2010. 1 DVD (148 min), son., color.

**BOB ESPONJA CALÇA QUADRADA - EPISÓDIO SB-129/KARATECAS FATIADORES**. Direção: Stephen Hillenburg. Produção: Stephen Hillenburg. Roteiro: Jay Lender e Chuck Klein. Estados Unidos: Nickelodeon Animation Studio, 1999. 1 DVD (24 min), son., color.

**BRILHO ETERNO DE UMA MENTE SEM LEMBRANÇAS**. Direção: Michel Gondry. Produção: Steve Golin. Roteiro: Charlie Kaufman. Estados Unidos: Focus Features, 2004. 1 DVD (108 min), son., color.

**CIDADÃO KANE**. Direção: Orson Welles. Produção: Orson Welles. Roteiro: Herman J. Mankiewicz e Orson Welles. Estados Unidos: RKO Pictures, 1941. 1 DVD (119 min), son., preto e branco.

**CISNE NEGRO**. Direção: Darren Aronofsky. Produção: Mike Medavoy, Brian Oliver e Scott Franklin. Roteiro: Mark Heyman, Andres Heinz e John McLaughlin. Estados Unidos: Fox Searchlight Pictures, 2010. 1 DVD (108 min), son., color.

**CORRA!**. Direção: Jordan Peele. Produção: Jason Blum, Edward H. Hamm Jr. e Sean McKittrick. Roteiro: Jordan Peele. Estados Unidos: Blumhouse Productions, 2017. 1 DVD (104 min), son., color.

**DIVERTIDAMENTE**. Direção: Peter Docter. Produção: Jonas Rivera. Roteiro: Peter Docter, Meg LeFauve e Josh Cooley. Estados Unidos: Pixar Animation Studios, 2015. 1 DVD (95 min), son., color.

**ILHA DO MEDO**. Direção: Martin Scorsese. Produção: Mike Medavoy e Brad Fischer. Roteiro: Laeta Kalogridis. Estados Unidos: Paramount Pictures, 2010. 1 DVD (138 min), son., color.

**KILL BILL VOL. 1**. Direção: Quentin Tarantino. Produção: Lawrence Bender. Roteiro: Quentin Tarantino. Estados Unidos: Miramax Films, 2003. 1 DVD (111 min), son., color.

**LAVATORY LOVESTORY**. Direção: Konstantin Bronzit. Produção: Melnitsa Animation Studio. Roteiro: Konstantin Bronzit. Rússia: Melnitsa Animation Studio, 2007. 1 DVD (9 min), son., preto e branco.

**MARNIE**. Direção: Alfred Hitchcock. Produção: Alfred Hitchcock. Roteiro: Jay Presson Allen. Estados Unidos: Universal Pictures, 1964. 1 DVD (130 min), son., color.

**O GRANDE GATSBY**. Direção: Baz Luhrmann. Produção: Lucy Fisher, Catherine Knapman e Douglas Wick. Roteiro: Baz Luhrmann e Craig Pearce. Estados Unidos: Warner Bros., 2013. 1 DVD (142 min), son., color.

**O MÁGICO DE OZ**. Direção: Victor Fleming. Produção: Mervyn LeRoy. Roteiro: Noel Langley, Florence Ryerson e Edgar Allan Woolf. Estados Unidos: Metro-Goldwyn-Mayer, 1939. 1 DVD (101 min), son., color.

**O PODEROSO CHEFÃO**. Direção: Francis Ford Coppola. Produção: Albert S. Ruddy. Roteiro: Mario Puzo e Francis Ford Coppola. Estados Unidos: Paramount Pictures, 1972. 1 DVD (175 min), son., color.

**O PODEROSO CHEFÃO PARTE II**. Direção: Francis Ford Coppola. Produção: Francis Ford Coppola. Roteiro: Mario Puzo e Francis Ford Coppola. Estados Unidos: Paramount Pictures, 1974. 1 DVD (202 min), son., color.

**O PODEROSO CHEFÃO PARTE III**. Direção: Francis Ford Coppola. Produção: Francis Ford Coppola. Roteiro: Mario Puzo e Francis Ford Coppola. Estados Unidos: Paramount Pictures, 1990. 1 DVD (162 min), son., color.

**O SEXTO SENTIDO**. Direção: M. Night Shyamalan. Produção: Kathleen Kennedy, Frank Marshall e Barry Mendel. Roteiro: M. Night Shyamalan. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, 1999. 1 DVD (107 min), son., color.

**OS INCRÍVEIS**. Direção: Brad Bird. Produção: John Walker. Roteiro: Brad Bird. Estados Unidos: Pixar Animation Studios, 2004. 1 DVD (115 min), son., color.

**PLEASANTVILLE.** Direção: Gary Ross. Produção: Robert J. Degus e Steven Soderbergh. Roteiro: Gary Ross. Estados Unidos: New Line Cinema, 1998. 1 DVD (124 min), son., preto e branco/color.

**POCOYO.** Direção: David Cantolla, Luis Gallego, Guillermo Garcia e Colman Lopez. Produção: Zinkia Entertainment. Espanha: Zinkia Entertainment, 2005. 1 DVD (Série de TV), son., color.

**SIN CITY.** Direção: Frank Miller e Robert Rodriguez. Produção: Elizabeth Avellan, Frank Miller e Robert Rodriguez. Roteiro: Frank Miller. Estados Unidos: Dimension Films, 2005. 1 DVD (124 min), son., preto e branco/color.

**THE TIGER WHO CAME TO TEA.** Direção: Robin Shaw. Produção: Ruth Fielding e Camilla Deakin. Roteiro: Joanna Harrison. Reino Unido: Lupus Films, 2019. 1 DVD (30 min), son., color.

**WALL-E.** Direção: Andrew Stanton. Produção: Jim Morris. Roteiro: Andrew Stanton e Pete Docter. Estados Unidos: Pixar Animation Studios, 2008. 1 DVD (98 min), son., color.

## APÊNDICE A – ROTEIRO “CHROMA”

NOTA: Convencionou-se que será utilizado o gênero feminino para se referir às personagens, mas elas não possuem gênero.

### CENA 1 - INT. SALA - "NOITE"

NAÊ e ZURI estão aconchegadas e tranquilas em um sofá assistindo TV.

Naê nota cores vivas entrando pela janela da sala, como se houvesse uma festa do lado de fora. Não há sons diferentes nem altos, apenas luzes coloridas entrando pela janela.

Naê fica animada para participar, mas olha para Zuri, que está absolutamente confortável e relaxada no sofá.

Conhecendo Zuri, Naê sabe que ela não vai querer participar, nem vai querer que Naê se vá.

Mas Naê quer muito ir.

Então Naê começa a substituir o próprio corpo por almofadas de maneira sorrateira, para que Zuri não note a diferença. Zuri realmente não nota, e segue na mesma posição assistindo TV.

Confirmando que a situação está sob controle, Naê sai silenciosamente de casa e junta-se à festa.

Pela janela da sala, vemos Naê curtindo muito a festa enquanto Zuri continua deitada no sofá.

### CENA 2 - INT. SALA - MAIS TARDE

Naê volta para casa com a roupa completamente suja de cor.

Percebendo isso, ela tira a roupa, joga para outro cômodo, e volta a ficar perfeitamente branca.

Cuidadosamente, ela volta para o lado de Zuri, retirando as almofadas para voltar à posição inicial.

Naê dá um beijo na cabeça de Zuri, que sorri com serenidade, e volta a assistir TV.

2.

## CENA 3 - MONTAGEM

Nos dias que se seguem, a rotina se repete. Naê se esgueira para ir para a festa, enquanto Zuri segue assistindo TV no sofá, sem suspeitar de nada.

## CENA 4 - FIM DA MONTAGEM - "NOITE"

Um dia, Naê volta da festa e se senta no sofá com Zuri. Mas, diferente das outras vezes, Zuri se vira para olhar Naê e nota que seu pé/meia está sujo de cor.

Zuri olha para Naê confusa, sem entender como possivelmente a meia poderia estar suja. Então ela olha para a janela, vê o turbilhão de cores na festa do lado de fora, e entende que Naê havia saído escondida para se divertir.

Zuri fica muito chateada com essa revelação, e sai triste para o quarto. Naê tenta se explicar mas Zuri não quer ouvir.

Naê vai para o quarto e encontra Zuri triste/chorando na cama. Ela tenta se desculpar, mas Zuri nem olha no rosto dela.

Naê então tem a ideia de trazer um potinho de cor para Zuri experimentar também.

Naê volta para o quarto com o potinho escondido nas costas. Ela se aproxima de Zuri e, lentamente, revela o potinho com as cores dançando e brilhando.

Zuri fica indignada com a audácia de Naê e se vira para o outro lado, com raiva.

Naê fica triste com o desinteresse de Zuri, mas permanece no mesmo lugar, ainda oferecendo o potinho.

Zuri muda de ideia. Ela se vira lentamente para Naê e estende uma mão vacilante para o potinho.

## CENA 5 - INT. SALA/PORTA DE CASA/JANELA DE CASA - MAIS TARDE

Naê, muito animada, leva uma titubeante Zuri pela mão até a porta.

Zuri ainda segura o potinho na mão. Ela olha com desejo para o sofá e a TV, mas depois foca no potinho e toma uma decisão.

3.

Zuri olha para uma sorridente e expectante Naê e acena com a cabeça, decidindo acompanhá-la.

Pela janela da sala, vemos Naê e Zuri na festa juntas.

Naê começa a se divertir sozinha, mas Zuri fica parada, sem saber o que fazer. Percebendo isso, Naê chama Zuri para dançar, e, lentamente, Zuri vai se soltando.

Eventualmente as duas começam a curtir juntas, dançando e se sujando de cor.

CENA 6 - INT. SALA - MAIS TARDE

Naê e Zuri voltam para casa: de mãos dadas, sujas dos pés à cabeça e sorridentes.

Elas não trocam de roupa, mas se sentam sujas no sofá e se abraçam na posição inicial. Só que dessa vez, coloridas.